SCHEDA DI PROGETTO – N2

scratchaway@belluzzi ossia Scratch take-away

Denominazione progetto	*scratchaway@belluzzi*
Priorità cui si riferisce	*Incremento dell'alternanza scuola - lavoro*
Traguardo di risultato (event.)	*Come sopra*
Obiettivo di processo (event.)	*Con questo progetto l'Istituto si pone come un TAKE-AWAY del saper usare Scratch, un software didattico implementato dal MIT.* *Il progetto risponde alle richieste di formazione delle scuole primarie e secondarie di primo grado che diventano luogo di alternanza scuola-lavoro per gli studenti del nostro Istituto.*
Altre priorità (eventuale)	*Creare un gruppo di allievi-mentor, trasversale alle classi del secondo biennio, che si ponga l'obiettivo di facilitare l'acquisizione delle competenze, del sapere e del saper fare nel campo del coding e del pensiero computazionale. Il target dell'attività di tutor/mentor sono allievi di ordini di scuola primaria e secondaria di primo grado.*
Situazione su cui interviene	*Gli studenti del secondo biennio non hanno la possibilità di trasferire le loro competenze in modalità PEER-TO-PEER. Il progetto colma una congenita lacuna dei tradizionali percorsi formativi.*
Attività previste	*Attività di progetto, costruzione modello di relazione PEER-TO-PEER, attività TAKE-AWAY di competenze, del sapere e del saper fare nel campo del coding e del pensiero computazionale. Da svolgersi nelle ore pomeridiane da un team di almeno due docenti del dipartimento.*
Risorse finanziarie necessarie	*Mini proiettore portatile : € 100* *router 4G : € 100* *registrazione dominio : € 100x3anni = € 300* *abbonamento dati 1GB/mese* *per 12 mesi : € 100x3anni =€ 300*
Risorse umane (ore) / area	*Il progetto triennale per il solo dipartimento di informatica prevede:* *ANNO I: per la progettazione 66 ore/uomo annue, per la docenza extracurricolare 66 ore /uomo annue, 99 ore/uomo annue per il corso online.* *ANNO II: per la progettazione 198 ore/uomo annue, per la docenza extracurricolare 132 ore /uomo annue, 99 ore/uomo annue per il corso online.* *ANNO III: per la progettazione 198 ore/uomo annue, per la docenza extracurricolare 264 ore /uomo annue, 99 ore/uomo annue per il corso online.* *Il progetto si realizza con l'organico NON di potenziamento, ma viceversa con docenti di Istituto esperti e preparati che operano necessariamente anche nelle ore curriculari per garantire un processo di osmosi fra didattica curriculare e innovazione progettuale.* *Per il personale non dipartimentale:* *ANNO I: per la burocrazia/ufficio tecnico 2 ore/uomo annue* *ANNO II: per la burocrazia/ufficio tecnico 6 ore/uomo annue*

	ANNO III: per la burocrazia/ufficio tecnico 10 ore/uomo annue
Altre risorse necessarie	*- La possibilità di utilizzare un pullmino da 9 posti per trasporto docenti, allievi, materiali nelle sedi dei corsi.* *- Un corso di e-learning a cui afferire nella progettazione e nell'offerta dei corsi alle scuole che ne potranno fare richiesta.*
Indicatori utilizzati	*- Aumento della capacità degli allievi di lavorare in team e per progetti* *- Collaborazioni con scuole del territorio per interprogettualità nell'ambito del pensiero computativo* *- Partecipazione degli allievi dell'Istituto a gare ed esposizioni nazionali*
Stati di avanzamento	*- anno I : organizzazione di tre corsi TAKE-AWAY* *- anno II : organizzazione di cinque corsi TAKE-AWAY* *partecipazione a una gara nazionale Scratch* *- anno II : organizzazione di dieci corsi TAKE-AWAY* *partecipazione a una gara nazionale Scratch*
Valori / situazione attesi	*Potenziamento degli skill inerenti le buone pratiche nel cooperativee learning* *Ampliamento della offerta di attività nell'alternanza scuola/lavoro*